ZONG

DM 8,--

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

11/89

TEST: Ninja Commando

- In tödlicher Mission

TIPS: INT/ASC-Code-Tabelle

- Schnell und übersichtlich

SOFTWARE:

Bildtexter Texte mühelos einbinden

Atomic Gnom Action pur

Aztek Tödliches Abenteuer!

Mit Diskette im Heft

Inhalt

Internes

****
* Vorwort *
****

Leute, so langsam naht der Winter! Da heißt es: Zimmer gemütlich warm machen und sich vor den Computer setzen! Dazu habt ihr wie immer mit unseren neuen Spielen Gelegenheit.

Nun, da jetzt leider auch das ATARI-MAGAZIN seinen Geist aufgegeben hat, ist somit ZONG die einzige deutsche ATARI-8-bit Zeitschrift! Das will schon 'was heißen! Aber wie lange noch?
Nun, mehr zu diesem Thema lest ihr am besten unter "WETTBEWERBE".

An Software gibt's in dieser Ausgabe ein interessantes Utilitieprogramm, mit dem man Texte in beliebigen Größen und Formen in Bilder einbinden kann, zwei Strategiespiele sowie zwei Action/Geschicklichkeitsspiele und den üblichen Musikbonus. Bis zum nächsten Monat werdet ihr damit einiges zu tun haben.
Wenn euch das nicht reicht: Schaut doch einfach mal in die neue Infodisk 9 rein!

An weiteren Neuheiten gibt's ab dieser Ausgabe die Rubrik "Vorschau", mit deren Hilfe ihr euch schon mal geistig auf die nächste Ausgabe vorbereiten könnt.
Zusätzlich wurde aufgrund einiger Leseranfragen eine Sparte "Gesucht/Gefunden" eingerichtet.

Bei den Testberichten fällt auf, daß es sich mit nur einer Ausnahme um ältere Programme handelt. Dies hat ganz einfach den Grund, daß es im letzten Monat leider keine neue Software (außer der unsrigen!) gab. Sollen in ZONG denn auch Testberichte von unserer Software erscheinen? Falls ihr das wollt, müßt allerdings IHR das Testen übernehmen, da wir uns ungern nachsagen lassen, wir würden Eigenwerbung betreiben.

Für alle, die bisher noch nicht in den Genuß eines vernünftigen Handbuches oder eines DE-RE-ATARI gekommen sind, bringen wir in dieser Ausgabe eine ASC/INT-Code Tabelle!

Mir fällt gerade auf, daß dieses Vorwort sehr langweilig ist.

Hm, was kann man da wohl machen?

Nichts!

Also: Bis zum nächsten mal!

Euer ZONG-Team!

****
* Impressum *
****

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.)
M. Becker (M.B.)
M. Plejier (M.P.)

Anschrift der Redaktion:

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonennten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90-- Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

****
* Abonnement *
****

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in eurem Briefkasten! Ihr erspart euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Warterei, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung lückenlos bleibt.

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich Gutschriften bei Bestellungen, Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste:

Herbert, Pungo, Tales of Dragon & Cavemen, The Pawn, Power Down, Ghostbusters, Gunfighter, 3-D Pac Plus, Storm, Tomahawk, Spy vs. Spy, Pungoland, Darg, Colony, Leapster, Decathlon, Tanium, Power Down, Microrhythm, Feud, International Karate, Red Max, Nucleus, Zybex, Quest XL/XE, ATARI Socoban, Universal Hero, Speed Zone, Caverns of Eriban, Spindizzy, Sea Fighter & Lethal Weapon, Draconus, Sproing Poth. Pete, Despatch Rider, Ninja Commando, Henry's House

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Programmtitel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000

****
* Testberichte *
****

Das Bewertungsschema:

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation".
Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas Sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesambewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

Grafik / Animation	:	••••••••••ooooo	(10)
Sound / Musik	:	••••••••ooooooo	(08)
Spielspaß	:	••••••••••••ooo	(12)
Preis / Leistung	:	••••••••••••••o	(14)
Gesamtbewertung	:	•oooooooooooooo	(01)

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte, ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.

Allgemeines

```
******************
* Tips & Tricks *
******************
```

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

```
*************
* Das Forum *
*************
```

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.

- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden. Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -musiken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastelecke, einen Duden, einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe vorherige Ausgaben).

In diesem Sinne:

ZONG!

* ZONG - Treffen *

Am 1. Oktober war es soweit: Das erste regionale ZONG-Treffen ging bei uns im Hause von statten! Wir hatten Kunden aus der näheren Umgebung von Maintal angeschrieben und eingeladen. Durch die kurzfristige Planung (wieder so'ne Schnappsidee von Kemal!) konnte leider nicht jeder Interessent im Bundesgebiet vorher informiert werden, aber keine Sorge, beim nächsten Mal seid ihr alle eingeladen.
Doch nun zum Treffen: Die Vorbereitungen in den letzten paar Tagen vorher gingen schon ins Uferlose! Da wurde eingekauft, gebacken (selbstgemachte Donuts (siehe 10/89)), umgeräumt, Bilder angehängt, Massen an Disketten kopiert, rumtelefoniert, ausgeschmückt, und vieles mehr ...
Um 15.00 Uhr war es dann endlich soweit: Die ersten User kamen, und danach immer mehr. Es waren zwar insgesamt nur 15 Interessenten, aber für unsere kleine Produktionsstätte waren das schon die Massen!
Zuerst gab's Kaffee und Kuchen, bzw. Donuts und Limo. Hatte man sich ersteinmal versorgt, wandt man sich dem Gespräch und der Software zu. Die ersten Kontakte zwischen der Wormser und der Würzburger Gruppe wurden geknüpft, und so entstand ein gemütliches Beisammensein in Auerbachs Keller. Auf dem Treffen konnten dann auch einige programmiertechnische Probleme mit dem Chef (K.E.) besprochen und teilweise gelöst werden, damit die Leute auch was gelernt hatten. Dazu gab es dann noch einige Überraschungen: So wurde z.B. unser Verkaufsladen eröffnet, in dem man alle KE-Soft Produkte im Überblick hat. Wer also Zeit und Lust hat, kann (nach vorheriger Absprache) ohne Weiteres mal bei uns reinsehen und auch was kaufen.
KAUFEN! Hiermit wären wir beim nächsten Stichwort:
Als zusätzliche Überraschung gaben wir 10% Rabatt auf alle Artikel, was bei einigen Käufern zu einem wahren Kaufrausch führte. Ansonsten wurde vor allen Dingen ZADOR und SOGON bewundert, da man beide Spiele "kostenlos" spielen konnte. (Bei Zador hatten wir allerdings teilweise Probleme, die Leute wieder vom Computer wegzubekommen). Immer diese elenden Suchtgefahren!
Dazu kam dann auch gleich die Besprechung der neuen Treffen in diesem Jahr:
Da wäre zum ersten die ABBUC-Jahreshauptversammlung am 18. November in Herten. Eingeladen werden alle ABBUC-Mitglieder (wir berichten davon in der 12'er Ausgabe).
Dazu kommt dann noch das zweite Regional-Treffen in Worms, welches eine Woche später am 26.11.89 stattfinden soll. Informationen hierüber bei Ludwig Becker, Tel:06241/46619.
Und dann wäre da noch Würzburg. Die Jungs möchten hier in ZONG mal ein wenig die Werbetrommel für ihr regionales Treffen in Würzburg rühren. Eingeladen sind alle Atari-Fans die ihren 8-Bitter noch usen und im Großraum Würzburg wohnen. Wo und wann das Treffen stattfinden soll, konnte bis Redaktionsschluß noch nicht herausgefunden werden (leider). Info's über den neuesten Stand gibt's bei uns.
Na dann kommt mal schön zu den Treffen, um die 8-Bitstange hochzuhalten!

Testberichte

```
****************************
* Lesertest: Speed Ace *
****************************
```

Preis: DM 10,--, Herst.: Zeppelin Games, Datentr.: Kass.

Die Macher von ZYBEX haben wieder zugeschlagen! Allerdings ist diesmal kein Shoot-em-up sondern ein Motorradrennen entstanden. Auch diesmal haben die Jungs von Zeppelin ihren Job sehr gut erledigt!

Das Spiel kann man allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander spielen.

Nach dem Laden kann man ersteinmal folgende Parameter verändern: Anz. d. Spieler, zu fahrende Runden (1-9) und Streckenverlauf (10 verschiedene). Ziel des Spieles ist es, vor den 19 Computerfahrern und einem eventuell vorhandenen Mitfahrer ins Ziel zu kommen (wie logisch!).

Nach jedem Rennen gibt es eine Statistik, die anzeigt, wie lange man insgesamt gebraucht hat und wie schnell man in der schnellsten Runde war. Außerdem bleiben die besten Zeiten im Speicher stehen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist gelungen, aber leider auch nicht ganz so schnell. Dennoch ist das Spiel recht flott spielbar.

Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus! Hier hat jeder Spieler seinen eigenen Bildschirm!

Sound ist nur in Form eines monotonen Brummens vorhanden.

Die Realitätsnähe ist auch ganz gut. Allerdings gibt es keine Gangschaltung.

Der Spielspass ist zu zweit praktisch endlos, alleine jedoch wird es auf die Dauer langweilig.

Der Preis von nur DM 10,-- ist mehr als gerechtfertigt!

Grafik / Animation	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)
Realitätsnähe	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇	(11)
Sound / Musik	:	◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(02)
Spielspaß	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(10)
Preis / Leistung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇	(14)
Gesamtbewertung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇	(11)

Sascha Kriegel

* Sascha Kriegel *

Information — Information

Ab sofort von KE-Soft erhältlich:

Infodisk #9

Gegen Einsendung einer alten Disk werden DM 1,-, bei einer Neuforderung werden DM 2,-- in Briefmarken von uns erhoben. Achtung: Neues Demo-Spiel auf der Rückseite!

Testberichte

```
*****************
* Henry's House *
*****************
```

Hersteller: Mastertronic, Datenträger: Kass., Preis: 10,--

Königssohn Henry konnte es mal wieder nicht lassen: Nachdem sein Vater das Lager verlassen hatte, mußte Henry natürlich sofort am neuen Zaubertrank nippen, und - plopp, Henry war nur noch sechs Fuß groß! Zu allem Unglück war er nun auch noch im Kleiderschrank eingeschlossen!
Der Spieler hat nun die Aufgabe, in diversen Räumen alle Gegenstände inclusive Schlüssel einzusammeln, um am Ende wieder seine normale Größe zu erreichen.
Bei diesem Vorhaben wird man natürlich auch von den verschiedensten Monstern behindert: Von Spiegeleiern über Flugzeuge, Brathähnchen, Teddybären und Geistern bis hin zu Zahnbürsten ist alles vertreten. Da fehlen nur noch die bösartigen Banden von Linksabbiegen-Schildern ...
Durch geschicktes Springen sollte Henry allen Feinden entkommen und sich durch die acht Räume des Hauses durchkämpfen.

Die Bewertung

Endlich mal wieder ein Spiel mit einigen guten Ideen:

Die Hintergrundgrafik ist gut gemacht, alle Gegenstände sind gut zu erkennen und trotzdem schön bunt. Auch die Animation der Figuren ist flüssig.
Der Sound ist leider recht einfach gehalten und nervt manchmal etwas, ist aber dennoch passend zum Spielgeschehen. Die Musik ist simpel.
Nun das Wichtigste: Es macht Spaß! Trotz des einfachen Spielprinzips (herumrennen, springen, sammeln) ist es Mastertronic gelungen, enorm viel Spielspaß- und Witz einzubauen! Man wird in jedem Raum von neuen Monstern und Gags überrascht!
Der einzige Nachteil von HENRY'S HOUSE ist, daß man die acht Räume als geübter Spieler in einer halben Stunde durchgespielt hat. Das ändert aber nichts daran, daß das Spiel einfach Spaß macht!
Für DM 10,-- bekommt man ein Spiel mit einem altbekannten Spielprinzip, das aber durch seine guten Ideen kurzweilige Unterhaltung zu bieten vermag.

Grafik / Animation:	●●●●●●●●●●●○○○○	(11)
Sound / Musik:	●●●●●●●●○○○○○○○	(08)
Spielspaß:	●●●●●●●●●●●○○○○	(11)
Preis / Leistung:	●●●●●●●●●○○○○○○	(09)
Gesamtbewertung:	●●●●●●●●●●○○○○○	(10)

M.P.

****
* Pothole Pete *
****

Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Der arme Pete! Gefangen in einer verlassenen Mine muß er nun versuchen, zu entkommen. Hierzu benötigt er Dynamitstangen, um sich Wege freizusprengen. Leider haben die Dynamitstangen kurze Zündschnüre, sodaß Pete sich bei seinem Vorhaben sehr beeilen muß, um nicht selbst in die Luft zu fliegen.

Nebenbei wird Pete dann noch von herumfliegenden Fledermäusen, Spinnen und Riesenskorpionen behindert. Auch eine Berührung mit den giftigen Pilzen oder Schlingpflanzen wirkt sofort tödlich ...

Die Bewertung

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein typisches Climb-and-Jump-Game. Die Aufgabe des Spielers besteht also nur darin, geschickt herumzulaufen und diversen Feinden auszuweichen, was allerdings nichts Schlechtes heißen muß. Die Grafik ist eigentlich ganz hübsch gemacht, leider ist dafür die Animation sehr ruckelig! Auch die Steuerung reagiert ziemlich trääääge.

Die Soundeffekte im Spiel sind sehr einfach gehalten, Musik ist keine vorhanden.

Beim Spielspaß kann man sich streiten: Für normale User ist dieses Spiel sicherlich viel zu frustrierend, da man aufgrund der langsamen Steuerung immer wieder zugrundegeht. Für die Leiterspielfreaks bietet POTHOLE-PETE allerdings einiges. Wie gesagt: Das Spiel wird leicht frustrierend!

Beim Preis/Leistungsverhältnis sieht es ganz ähnlich aus: Wer sich für diese Art von Spiel begeistern kann, ohne gleich frustriert zu werden, wenn er nach dem zehnten Versuch den ersten Level immer noch nicht schafft, bekommt eine Menge Spaß für sein Geld. Wer allerdings mehr Wert auf Perfektion und Action legt, wird sich über den Kauf sehr ärgern.

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇	(09)
Sound / Musik:	◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(05)
Spielspaß:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Preis / Leistung:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Gesamtbewertung:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)

K.E.

****
* Despatch Rider *
****

Preis: ca. 10,--, Herst.: Mastertronic, Datentr.: Kassette

Bei diesem Spiel bewegt man einen selbstständingen Packetzulieferer, dessen einziges Ziel es ist, pro Tag den größtmöglichen Gewinn zu ergattern.
Man muß von seinem Stützpunkt aus über ein Straßennetz zum ersten Absender fahren, das Paket in einer kurzen Action-Sequenz auffangen, zum Adressaten fahren und ihm das Paket hochwerfen.
Während der Staßenfahrt sieht man unterhalb des Stadtplanes einen kleinen Ausschnitt, in dem man seinen Motorradfahrer erkennt, der durch die Straßen heizen muß. Dies kann er schnell und langsam. Hauptsache, er rammt keine Hindernisse am Straßenrand. Für einen Abschnitt bekommt er ebenso Geld, wie für jedes empfangene und verteilte Paket. Zwischendurch muß er dann auch mal tanken.

Die Bewertung:

Wenn man mal das schlechte Titelbild vergißt und auch die eher schlecht gehaltene kleine Ektschen-Sequenz streicht, bleibt eigentlich nur noch das Rumfahren übrig, welches zu Bewerten lohnen würde. Der Stadtplan ist simpel, der Motorradfahrer eigentlich auch. Nur das schöne Scrolling im kleinen Ausschnitt ist wirklich gut. Dafür ist dann auch der Ausschnitt viel zu klein, aber dazu später.
Die Titelmusik ist mittelmaßig schlecht und relativ zur ZADOR-Musik ziemlich kurz. Die im Spiel auftauchenden Sounds beschränken sich auf ein Brummen des Motorrades und ein Ticken der Uhr.
Eigentlich ist das ganze ja keine schlechte Idee, doch hat man einen ganz verheerenden Fehler begangen: Um das Spiel nicht zu leicht zu machen ließ man einfach die am meisten benutzte Bewegungssteuerung (nämlich die während der Fahrt durch die Stadt) in einem so kleinen Ausschnitt stattfinden, daß es fast unmöglich ist, einigermaßen flott durch die Gassen zu fahren, ohne nicht gleich gegen ein Hindernis oder eine scharfe Kurve zu brausen, da diese oft viel zu spät erkennbar sind. Daher muß man sich meist mit einem langsamen Dahintuckern begnügen!
Bei diesem Spielspaß sind zwar DM 10,-- gerade noch okay, aber hart an der Grenze.
Insgesamt fand ich das Spiel viel zu frustrierend!

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇	(09)
Sound / Musik:	◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)
Spielspaß:	◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)
Preis / Leistung:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Gesamtbewertung:	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(07)

M.B.

Testberichte

****
*** Colony ***
****

Preis: ca. 10.--, Hersteller: Bulldog, Datenträger: Kass.

Wir befinden uns, wie fast immer, in der Zukunft. Diesmal haben wir den 1.1.2099. Die Erde ist überbevölkert. So beginnen die Regierungen mit einem Kolonisationsprogramm, um auch andere Planeten mit einer Überbevölkerung zu beglücken. Na toll! Auf einem der Unglücksplaneten befindest du dich. Du bist ein kleiner miserabler Droid, der die Aufgabe hat, der arbeitenden Bevölkerung die Verpflegung mit Samen zuerst aufzuzüchten, und dann das Ganze in Lagern zu verstauen. Dabei stört dich allerdings eine ganze Menge Insektengetier, welches zuerst an den Grenzzäunen und später an deinen Zuchtergebnisse knabbert. Guten Appetit. Grenzzäune können ebenso wie die Samen nachgekauft werden. Insgesamt stellt das Spiel eine Art Action-Simulation eines Agrarroboters dar.

<u>Die Bewertung:</u>

Die Grafik ist recht passend definiert, wenn auch durch den plump wirkenden Droiden keine Identifikationsmöglichkeit gegeben ist. Die Häuser, Samen, Zäune etc. sind dafür gelungen.
Die Titelmusik hat mir auch auf Anhieb gefallen. Die Sounds im Spiel sind zwar primitiv, aber passend!
Nun kommen wir zum schwierigsten Punkt, dem Spielspaß: Normalerweise weiß man eigentlich immer, ob einem ein Spiel gefällt, hier aber geriet ich in einen Konflikt: Die Idee und das Konzept gefielen mir eigentlich äußerst, es begann mir richtig Spaß zu machen, doch dann ...
Tja, dann begannen sich die ersten Bugs einzuschleichen: Hier stimmte mal eine Anzahl nicht, da wurde falsch gerechnet und schließlich begann die gesamte Grafik rumzuspinnen: Überall der totale Matsch. Tja, Pech gehabt! Daher gehe ich jetzt beim Spielspaß von einer nicht gebrunsten Version aus, dafür lange ich dann beim Preis/Leistungsverhältnis hin. Denn für DM 10,-- ein total durchfehlertes Programm zu bekommen, ist meiner Ansicht nach eine Zumutung und auf diesem Wege nur zu verurteilen! Die Gesamtbwertung fällt dementsprechend aus.
Ich möchte hiermit noch einmal betonen, daß das Konzept durchaus tragbar war und zu einem Erfolgsspiel hätte führen können, doch wie zum Teufel nochmal können logische Fehler in einer Berechnung auftreten?

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(09)
Sound / Musik :	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Spielspaß :	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇	(10)
Preis / Leistung :	◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(01)
Gesamtbewertung :	◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)

M.B.

****
* Ninja Commando *
****

Hersteller: Zeppelin, Datenträger: Kassette, Preis: 15,--

"Der Herr des Kampfsportes, der hochtrainierte Vertreter des Killerschlages, ist verheerend genug; hier jedoch machen diesen Meisterakrobaten Todessterne, Granaten, Flammenwerfer und Maschinengewehre unüberwindlich."

So lautet der erste Satz der (deutschen) Spielanleitung des neuen Zeppelin-Spieles NINJA COMMANDO. Da eine Story ganz weggelassen wurde, beschränken wir uns auf die Spielbeschreibung:

Aufgabe ist es, in acht "horizontalen Schriftstufen" (Zitat Anleitung, gemeint sind scrollende Level!) jeweils das Ende zu erreichen, indem man Feinde abmurkst und rennt, was das Zeug hält. Anfangs besteht die einzige Möglichkeit, Feinde zu überwinden, darin, von oben auf diese zu springen. Nach jeweils drei getöteten Feinden erscheint jedoch eine Extrawaffe, die dem Ninja nach deren Einsammeln besondere Fähigkeiten verleiht.

Die Bewertung:

Die Grafik des Spieles ist sehr gut und wechselt von Level zu Level. Auch die Animation der Spielfiguren ist gut gelungen, wenn auch etwas langsam.
Am Sound haben die Programmierer leider gespart, es fehlt z.B. ein Laufgeräusch oder ein Sprunggeräusch. Die vorhandenen Sounds sind auch nicht gerade umwerfend. Die Titelmusik ist gut programmiert, aber schlecht komponiert!
Das Spiel selbst ist zwar reizvoll, aber leider auch sehr frustrierend. Da passiert es schon mal, daß man fünf mal auf einen Feind schießt, ohne, daß sich bei diesem auch nur die geringsten Anzeichen von Tod erblicken lassen. Andererseits springt man dann mal an einem Feind vorbei, und - schwupp - hat man ein Leben verloren und ist wieder alle Extrawaffen los!
Ich glaube, dieses Spiel eignet sich nur für hartgesottene Ninjafreaks, jeder Andere würde sofort mit dem Hammer auf den Computer einschlagen. Bei einem Brettspiel würde ich sagen: Hey, du schummelst!
Für DM 15,-- nicht übel, wenn auch etwas frustrierend.

Grafik / Animation:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇	(13)
Sound / Musik:	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(07)
Spielspaß:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Preis / Leistung:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇	(10)
Gesamtbewertung:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇	(09)

K.E.

Internes

****
*** Wettbewerb ***
****

Wenn ihr denkt, ihr könnt in dieser Ausgabe wieder etwas gewinnen, habt ihr euch gewaltig getäuscht! (Ätsch!)
Wir finden es empörend, wie wenige Leser sich an ZONG beteiligen! Mit "beteiligen" ist hier nicht nur das Mitgestalten der Zeitschrift in Form von Artikeln oder Einsendung von Programmen gemeint, sondern sogar die Beteiligung an unseren Wettbewerben!
Warum reagiert ihr nicht, wenn wir einen Wettbewerb ausschreiben, bei dem es z.B. neue Software gibt? Gefallen euch die Preise nicht? Glaubt ihr, daß ihr doch nichts gewinnt? Oder seid ihr einfach nur zu faul?
Egal warum, eins steht jedenfalls fest: Bei so geringer Beteiligung seitens der Leserschaft macht es wahrlich keinen Spaß, ZONG zu entwickeln. Da sich die Sache nebenbei auch gar nicht lohnt, weil wir nur recht wenig Leser haben, wissen wir nicht, wie lange das so noch weitergehen kann!
Ihr könnt euch nicht einfach zu Hause in den Sessel setzen und darauf warten, daß es neue Software gibt, denn so gibt es keine, weil keiner weiß, daß ihr da sitzt und wartet!
Wenn ihr wollt, daß euer XL nicht ganz von der Bildfläche verschwindet, müßt ihr auch etwas dafür tun! Von unserer Leserschaft beteiligen sich bisher ca. 5% an ZONG oder den Wettbewerben! So geht es nicht!
Also Leute, hier eure letzte Chance: Ihr habt bis zum 1. Dezember 1989 Zeit, uns zu schreiben.
Was ihr schreibt, ist eigentlich völlig egal.
Haputsache ihr schreibt!
Ob es jetzt eine Beteiligung in Form eines Leserbriefes, eines Artikels, eines Programmes, eines Verbesserungsvorschlages oder einfach nur eure Meinung zu ZONG ist: Jeder Einsender nimmt an der Verlosung teil. Zu gewinnen gibt es eine Menge Überraschungspreise, die ihr rechtzeitig zum Weihnachtsfest bekommt!
Wenn sich auch an diesem Wettbewerb wieder so wenige Leser beteiligen, wird es einfach der letzte sein! Was nützen Wettbewerbe, wenn doch keiner mitmacht?
Zur Klärung: Es geht hier nicht darum, den besten Artikel oder den besten Leserbrief zu verfassen, sondern darum, zu zeigen, daß ihr noch Interesse am ATARI habt. Es ist also völlig egal, ob euer Text im guten oder im schlechten Stil, kurzatmig oder langandauernd, pervers angehaucht oder hochdeutschmäßig, bayrisch, preußisch, mit Ruhrpottakzent, oder DeDeÄr-Sprichwörtern, egal ob chauvinistisch oder emanzipiert, politisch oder unpolitisch, linksradikal oder rechtsradikal gehalten ist. Total Jacke wie Hose! Worüber ihr schreibt, ist uns auch Schnuppe:
Von uns aus könnt ihr über eure Probleme mit dem Partner, dem Computer, euren Eltern, eurer Mathe- oder Infoarbeit, eurer Schwester bzw. Bruder, eurem Auto, unserer Software, unserem Codewortsystem (hä, hä), eurer Telefonrechnung, etc. schreiben: egal! Also: Ran ans Papier, oder den XL/XE, am besten mit dem Texteditor aus ZONG 10/89.

Eure Zong-Meckerer

****
*** PD-Software ***
****

Die in dieser Ausgabe vorgestellten Disketten stammen aus dem Compyshop-Programm. Da wir gerne auch Disketten von anderen PD-Anbietern vorstellen würden, bitten wir diese, sich bei uns zu melden oder uns einige Probedisketten zuzusenden.

Name: AM-29 Music non stop, Bezugsquelle: Compyshop

Es handelt sich hierbei um eine Musikdemo mit folgenden Titeln:

Lady of Ice, Final Countdown, Two of heats, Only you, Suburbia, Inside turning to outside, Percon, Hi Hi Hi, Oh l'amour, Road to nowhere, Lessons in love, Cauldron, Caravan of love, Thrust, Question of time, Nalger, Open your heart, Nelsonsong, Etude, Cherish, Grumble, Sad Song, Wobbler, Sometimes, Dunderhead, Party-Action, Wonderland, Midnight man, Stay, Fata Morgana.

Die Qualität der Stücke ist mittelmäßig, einige wenige sind recht gut. Leider hatte der Autor von Musik nicht allzu viel "Ahnung", sodaß in vielen Stücken musikalische Fehler zu finden sind, die sehr stören, wenn man das Lied kennt ...

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇ (07)

Name: AM-31 The Riddle, Bezugsquelle: Compyshop

Auf dieser Diskette befindet sich ein deutsches Grafik/Textadventure. Die Bedienung erfolgt über 2-Wort-Parser, der leider nicht allzuviele Befehle erkennt. Die Kommenttare bei nicht verstandenen Befehlen geben leider keine Hilfe.
Als Spieler hat man die Aufgabe, in eine alte Pyramide einzudringen und die Schatzkammer zu erreichen. Hieran wird man allerdings durch eine Menge Gefahren gehindert. Gleich um die Ecke z.B. wartet eine Fallgrube mit tödlichen Klingen, auf der anderen Seite ein riesiges Spinnennetz, im ersten Stock ein lauernder Skorpion ...

Im Ganzen ist das Adventure recht interessant, da die Story einigermaßen ansprechend ist. Die verschiedenen Bilder untermalen die Geschichte recht gut. Etwas störend ist der einfache Parser, der sehr schnell zu Frust führen kann!

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ (10)

****
* Musikprogrmmierung *
****

Da wir nun alle theoretischen Grundlagen zur Musikprogrammierung besitzen, wollen wir das bisher Gelernte nun an einem Beispiel ausprobieren. Ladet hierzu von der Programmdiskette das Turbobasic-File "MUSIK.TB". Es handelt sich hier um ein kurzes vierstimmiges Lied. Es besteht aus Drums, Bass, Sequenz und Melodie, wobei nur die Melodie in Datazeilen festgelegt ist und die übrigen Stimmen mit Strings programmiert wurden.

Die Initialisierung der Strings für Drums, Bass und Sequenz erfolgt in Zeile 10-40. Die Drums spielen drei verschiedene Sounds: Bassdrum mit Frequenz 100 und Distortion 12 bei sehr kurzer Hüllkurve, Snaredrum mit Frequenz 20 und Distortion acht bei kurzer Hüllkurve und Hihat mit Frequenz eins und Distortion 8 bei sehr kurzer Hüllkurve. Für jeden Takt zählt ein Counter, der die Stelle in den Begleitstimmen angibt, von 1-16. Da die Melodie in Distortion zwei gespielt werden soll, muß das Audiocontrolregister-Bit sieben gesetzt werden. Die Hauptschleife beginnt dann in Zeile 60 und reicht bis Zeile 250. Als erstes wird ein Wert aus dem Bassnotenstring gelesen und Interpretiert, d.h., wenn er ungleich Null ist, wird er als Tonhöhe übernommen und die Lautstärke neu gesetzt, wenn er gleich eins ist, wird die Lautstärke auf Null gegetzt, damit die Töne an bestimmten Stellen ausklingen. Bei den Drums läuft es ähnlich, allerdings gibt es hier drei Möglichkeiten (d.h. Instrumente), die auch jeweils andere Distortion-, Hüllkurven- und Lautstärkenwerte haben.

Für die Sequenz und die Melodiestimme gilt das Gleiche, allerdings werden die Daten für die Melodiestimme aus den Data-Zeilen gelesen.

Die nun folgende FOR-NEXT-Schleife wird sechsmal durchlaufen und aktualisiert die jeweiligen Werte in den Distortion und Lautstärke-Registern. Außerdem werden die Laurstärkewerte entsprechend dekrementiert. Die IF-THEN-ELSE-Abfragen sind notwendig, um eine gleichmäßige Bearbeitung, unabhängig vom Ausgang der Entscheidung, zu gewähren. Dies ist natürlich bei einem Musikstück extrem wichtig, da es sich sehr komisch anhören würde, wenn die Musik je nach Tondichte langsamer oder schneller werden würde.

So, jetzt müßtet ihr eigentlich alle in der Lage sein, gute Musik zu programmieren (He, He!). Falls ihr es wirklich schaffen solltet: Her damit, eine Veröffentlichung wird gut belohnt!

Hiermit beenden wir also unsere Musikprogrammierungsserie. Sollte jemand noch spezifische Fragen haben, kann er sich jederzeit bei uns melden.

****
* Bastelecke *
****

Nachdem wir in der letzten Ausgabe etwas für unsere Wohneinrichtung getan haben, wollen wir uns heute der Kleidung annehmen. Als erstes kreieren wir uns eine

KAPPE

Hierzu brauchen wir nur 5 (in Worten fünf!) KE-Soft-Disks. Zu diesem, im Verhältnis zur letzten Ausgabe, geringen Material kommt noch ein bißchen Schnur hinzu, welches man mit einer Schere bearbeiten muß.
Zuerst wird eine Diskette an ihren Ecken so durchlöchert, daß zwei Fäden hindurch gehen. An den anderen vier Disketten werden nur in den oberen Ecken Löcher für je einen Faden gebohrt.
Nun verbindet man einfach jeweils eine Diskettenseite der äußeren vier Disks mit je einer der Zentral-Diskette, sodaß dabei die rechte Figur ensteht:
Nun setz' isch mir die Kapp' so uff, dess 'n Schlitz vonne is und scho sammer veddisch.

```
 ◆
◆◇◆
 ◆
```

Nun folgt der interessante Teil: Wir basteln uns einen

ROCK

Hierzu benötigen wir eine ganze Menge mehr Material & Mut. Es fängt mit einer lange andauernden Löcher-durchstoß-Aktion an. An allen vier Ecken müssen Löcher für je einen Faden durchstochen werden. Haben wir dies nach etlichen Stunden endlich geschafft, beginnt der fummelige Teil (nein die Freundin wird in Ruhe gelassen (noch)).
Wir nehmen einen Faden und verbinden so viele Disketten miteinander, daß diese Disk-Kette genau um die Taille der zu beglückenden Frau geht. Nun nehmen wir genauso viele Disketten und wiederholen die Zieh-den-Faden-durch Prozedur, nur, daß diesmal der Faden gleichzeitig das untere Ende der oberen Diskettenreihe verbinden muß!
Habt ihr dies auch geschafft, seid ihr schon tolle Helden. Mit dem Zwei-Reiher seid ihr aber noch lange nicht fertig. Die Länge des Rocks in cm durch 12 teilen, aufrunden und das Ergebnis minus zwei nehmen. Dann wißt ihr, wieviel Reihen ihr noch vor euch habt (Oh welch harter Schlag).
Zu beachten wäre noch, daß die unterste Lochreihe ebenfalls mit einem Faden verbunden werden sollte, damit der Rock nicht "ausfranst". So was nennt man Abfackeln.
"Der fackelt nicht lange, der Bauer" (Insiderwitz).
Im oberen Abschnitt sollte man am Rand des Rockes die Disketten mit einem Reißverschluß verbinden, damit die Frau auch in das Kunstwerk "einsteigen" kann.
Ein Gürtel wäre absolut dringend zu empfehlen, sonst rutscht der Rock womöglich weg. Mitten auf der Straße wäre dies schon peinlich. (Obwohl: Man sieht durch die Disklöcher eh' alles!). Wir empfehlen daher für ein Tragen auf der Straße Strapse, damit die umliegenden auch etwas von unserer Software haben.

Viel Spaß wünscht euer ZONG-Experte

****
* ZONG-Kochbuch *
****

Heute wollen wir euch einen weiteren Dessert verkleckern.
Dazu benötigen wir (bei 2 Personen):

An Zutaten:
2 Äpfel
2 Portionen Vanilleeis
1 Vanillemilchshake
Zucker
Zimt

An "Werkzeug":
1 Backofen
2 Schälchen
2 Löffel
2 Messer & Gabeln
1 abwaschbare Tischdecke

So einfach, wie die Zutaten und das "Werkzeug" aussehen, so einfach ist auch das Rezept. Das blaue Wunder kommt schon noch, keine Sorge (hä, hä).

Let the attack begin:
Zuerst suchen wir uns zwei einigermaßen geniesbar aussehende Äpfel aus und waschen Sie.
Nun schmeißen wir den Ofen an (100 - 150) Grad.
Achtung! Dies ist nicht der Abwurfwinkel sondern die Temperatur in Celsius, auf die ihr ihn aufheizen sollt.
Anschließend nehmen wir uns ein Messer und versuchen, die Äpfel durch Schneiden einer Röhre längs ihrer Polarachse zu entkernen.
Daraufhin legen wir die Äpfel in den Ofen und begeben uns an unseren Computer, um eine kleine Runde OBLITROID zu spielen.
Nach ca. 20 Minuten sollten die Apfel einigermaßen außen weich sein. Wenn nicht, so müssen Sie noch ein paar Minütchen schmoren.
Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem ihr die ersten Happen des Eises in die Schüssel legen solltet.
Sind die Äpfel dann fertig, kommen diese darüber.
Dann wird der zweite Happen des Eises in die Röhre des Apfels gestopft.
Über dieses ganze Schlamassel wird dann der Milchshake (wie der gemacht wird, wißt ihr ja aus Ausgabe 07/89) drübergeagossen. Jetzt noch Zucker und Zimt ordentlich druffgestreut, schon ist euer Apfel-Schlamm-Pamm fertig.

<u>Jetzt beginnt das Abenteuer:</u>

Wer es lustig mag, ißt seine Mahlzeit nur mit Löffel, wer allerdings ein kleiner Spießer ist, ißt sie zusätzlich noch mit Messer und Gabel. Eingenommen werden sollte der ganze Fraß auf einer abwaschbaren Tischdecke, damit die Sauerei wenigstens schnell weggewischt werden kann. Wer nur mit Löffel ißt, sollte Spaß verstehen und die fast überlaufende Soße erst zum Schluß trinken (gibt dann eine größere Sauerei). Nun versuchen wir, den glitschigen Apfel nur mit einem Löffel zu zerteilen. Sollten irgendwelche Apfelstücke übern Tisch und Teile der Soße auf die Hose spritzen, habt ihr das Spiel kapiert.
Na dann viel Spaß beim Rumplanschen!

Eure ZONG-Kochexperten

Programmdiskette

Sollte man einen Schreibschutz auf die Diskette geklebt haben, ist dieser VOR dem ersten Booten zu entfernen. Ist ein entsprechender Schalter an der Diskettenstation vorhanden, so muß dieser auf "Kein Schreibschutz" gestellt sein. Achtung: Bei Nichtbeachten treten sofort Ladefehler auf (Ätsch!).

****
* Atomic Gnom *
****

Eines schönen, oder vielmehr: Eines schrecklichen Tages ereignete sich in einem Atomkraftwerk (Namen werden hier nicht genannt!) ein Unfall, bei dem ein mutiertes Monster entstand!

(Toll, gelle?)

Nun, dieses Monster war leider sehr intelligent, und wollte nun die Weltherrschaft an sich reißen (eigentlich kein Zeichen von Intelligenz!). Hierzu teilte es sich in vier eklige, schleimige Klumpen (jetzt wird's interessant!) und schickte bald darauf seine Todesmaschinen gegen die Menschheit los.

Als Beauftragte und letzte Retter (was sonst!) ist es nun eure Aufgabe, in dieses Atomkraftwerk einzudringen und die vier Schleimklumpen zu vernichten, bevor sie sich nochmals teilen können (Igitt!).

Der Held (Hugo!) wird mit dem Joystick in alle acht Richtungen gesteuert.

In den Kraftwerken sind folgende (nützliche) Gegenstände zu finden:

- Schlüssel zum öffnen der Türen.
- Schlüssellöcher (d.h. Türen).
- Eine Laserwaffe zum 'Rumballern' (muß in jedem Level neu gefunden werden, ätsch!).
- Bomben, die bei Explosion (SPACE-Taste) alle Monster mit Ausnahme des Schleimklumpens eliminieren.
- Diamanten zum Aufstocken der Punktzahl.
- Reagenzgläser mit Lebensflüssigkeit (d.h.: Ein Bonus-Hugo!)

Folgende Monster geistern herum:

- Robodroiden: Langsam und dumm!
- Blubberblasen: Langsam, aber intelligent!
- Spiralagen: Feststehend, aber bewaffnet!
- Huzelhaarmonster: Schnell und intelligent!
- Atomics: Noch schneller und intelligent!
- Der Oberschleimklumpen: Er steht zwar still, schießt aber dafür! Um ihn zu vernichten, muß er zehn mal in den "Mund" getroffen werden ...

Beim Titelbild kann zusätzlich mit SELECT der Startlevel angewählt werden.
Nach Laden des Spieles (Bildschirm wird gelb/rot) muß die Diskette gewendet werden.

Na dann: Let's heiz!

****
* Bildtexter *
****

Anwendungsmöglichkeiten

Mit Hilfe des Bildtexters ist es möglich, in vorhandene Bilder der Grafikstufe 8 Texte in beliebiger Größe mit beliebigen Zeichensätzen in verschiedenen Formen einzubinden.

Bedienung

Grundsätzlich gelangt man von jeder Funktion aus durch Tippen der ESCAPE-Taste zur vorherigen Funktion.

Folgende vier Grundfunktionen stehen zur Verfügung:

- Bild laden
- Zeichensatz laden
- Bild bearbeiten
- Bild speichern

Beim Laden/Speichern ist jeweils der Dateiname (höchstens 8 Buchstaben) mit Extender (3 Buchstaben) anzugeben. Tippen von RETURN ohne Dateinameneingabe führt zur nächsten Funktion.

Bild bearbeiten

Diese Funktion zeigt das Bild, während in der oberen Bildschirmzeile eine Menüzeile mit folgenden Wahlmöglichkeiten angezeigt wird:

- Form
- Breite
- Höhe
- Zeile
- ESC
- RETURN
- SPACE

Durch Tippen der entsprechenden Tasten (F, B, H, Z) gelangt man in Pull-Down-Menüs, in denen man wieder durch entsprechenden Tastendruck (je nach Menü) eine Auswahl trifft. Zur Menüzeile gelangt man jeweils durch Tippen von RETURN.

Form

Das Form-Pulldown-Menü bietet folgende Wahlmöglichkeiten:

- Schriftart: Normal oder Kursiv
- Form: Solid oder Outline

Gewählt wird auch hier durch Tippen der entsprechenden Tasten (Anfangsbuchstabe).

Breite / Höhe

In diesen Menüs kann die Breite, bzw. Höhe der Schrift gewählt werden. Diese reicht von "1 Punkt" bis "8 Punkte". Ein kleiner Anhaltspunkt: Mit Größe "1 Punkt" (Breite und Höhe) passen 40*24 Zeichen auf den Screen. Bei Größe "8 Punkte" nur noch 5*3 Zeichen.

Zeile

Nach Wahl dieser Funktion muß die gewünschte Textzeile eingegeben, bzw. abgeändert werden. ACHTUNG: Der Text wird nur bis zur Cursorposition beim Verlassen der Funktion registriert! Also Cursor auf letzten Character setzen.

Zeichnen der Schrift

Das Zeichnen der Schrift besteht aus drei Schritten:

Menü -> Positionswahl <-> Zeichnen -> Übernehmen -> Menü

Im Klartext: Nach Tippen von SPACE kann mit den Cursortasten mit und ohne Ctrl. in Einer- und Achterschritten die obere linke Ecke des Textes bestimmt werden. RETURN zeichnet den Text probeweise hin, ESCAPE unterbricht die Sache. Soll der Text dann ins Bild übernommen werden, ist nochmals RETURN zu drücken, ansonsten: ESCAPE und neue Position wählen (oder nochmals ESCAPE).

Generelles

Es ist natürlich möglich, verschiedene Zeichensätze in einem Bild zu kombinieren, indem nach Zeichnen eines Textes der nächste Zeichensatz geladen wird. Das bisher Gezeichnete bleibt natürlich erhalten.

Die Zeichensätze lassen sich mit dem Grafikeditor (ZONG 07/89) erstellen, das Format ist: 1024 Bytes Characterdaten. Als Beispiele befinden sich auf der B-Seite der Programmdiskette ein dutzend Demozeichensätze, mit denen bereits gearbeitet werden kann.

Die zu bearbeitenden Bilder müssen im 62-Sektor Format, d.h. 7680 Bytes Bilddaten (z.B. Micropainter oder Atariartist per CTRL. INSERT), vorliegen.

Die Werbeanzeige auf der Rückseite des Heftes ist übrigens auch mit dem Bildtexter erstellt.

****
* Musikbonus *
****

Der heutige Musikbonus hat den Titel "CHECK IT OUT" von der Gruppe "A SPLIT SECOND". Das Programm startet nach dem Laden automatisch und kann nur durch RESET unterbrochen werden.

****
* Rotwein *
****

Stellt euch vor, ihr habt acht Liter Rotwein und wollt einem Kumpel vier Liter davon abgeben. Leider habt ihr aber kein vier-Liter-Gefäß, sondern nur noch ein fünf-Liter- und ein drei-Liter-Gefäß. Durch geschicktes Umfüllen vom acht-Liter-Gefäß in die anderen sollte es euch in sieben Schüttvorgängen gelingen, den Rotwein in zwei mal vier Liter zu teilen. Zum Umschütten sind jeweils zwei Nummer von 1-3 zu tippen ...

Das Programm befindet sich als TURBOBASIC XL-File unter dem Namen "ROTWEIN.TB" auf der Diskettenvorderseite.

****
* Schlüssel *
****

In diesem Spiel hat man eine 20-bit-Zahlenreihe, die man nach links oder rechts rotieren lassen kann. Durch Addieren der drei verschieden rotierten Reihen, kreiert der Computer eine Zahlenreihe mit den Ziffern 0-3, die es zu entdecken gilt.

Hierzu kann man die drei Zahlenreihen verschieben, bekommt allerdings nicht das Ergebnis der Addition, sondern die Differenz zwischen Additionsergebnis und Computerzahl angezeigt. Diese Differenzreihe kann also auch Werte von Null bis Drei annehmen. Ziel ist es, die Differenzreihe nur aus Nullen bestehen zu lassen!

Die Steuerung erfolgt per Joystick in vier Richtungen. Für das gesamte Vorhaben habt ihr natürlich nur eine Begrenzte Zeit zur Verfügung.

Na dann mal los!

****
* Aztek's Revenge *
****

Achtung: Das Spiel befindet sich auf der Rückseite der Programmdiskette als Turbobasic-File unter dem Namen "AZTEK.TB" und ist deshalb nicht im Auswahlmenü aufgeführt. Zum Laden des Spieles muß entweder erst ein Turbobasic gebootet und dann das Spiel geladen, oder die beiden Files "AZTEK.TB" und "AZTEK.CHR" auf eine mit Turbobasic versehene Diskette kopiert werden.

Die Geschichte:

Larry, ein alter Forscher, hat es sich zur Aufgabe gemacht, in einen alten Aztekentempel einzudringen und die Schatzkammer zu finden. Schließlich will Larry auf seine alten Tage auch noch'n bißchen Spaß haben ...

Das Spiel:

Aufgabe ist es also, Larry umherzusteuern, und in jedem Raum des Tempels alle Schätze (sofern möglich!) einzusammeln, um dann den Raum beim nächsten Ausgang zu verlassen. Auf diese Weise sollte man bis zur Schatzkammer vordringen.
Das Spiel startet vor dem Eingang des Tempel, der auch gleich von einem hartnäckigen Monster bewacht wird.
Die Monster können in den meisten Fällen übersprungen werden. Bei einigen sollte man allerdings vorsichtig sein.
Sowohl bei Berührung eines Monsters als auch beim Stolpern über Löcher im Boden verliert Larry eines seiner fünf Bildschirmleben.

Die Steuerung:

Gesteuert wird Larry mit einem Joystick in Port 0. Larry kann nach Links und Rechts laufen, Saugvorrichtungen benutzen, um nach Oben zu gelangen (darunter stellen und nach Oben steuern) und springen. Hierzu wird der Feuerknopf gedrückt und während des nun ertönenden "DONG" eine Richtung (Links/Rechts) angegeben.

Tips & Tricks

****
* INT/ASC-Code Tabelle *
****

Die Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite zeigt die Internen-Codes sowie die ASC-Codes des ATARI-Zeichensatzes in Dezimaler und Hexadezimaler Form. Dies kann z.B. beim Definieren von Zeichen sehr nützlich sein.
Die Inversen Zeichen ergeben sich aus dem Originalzeichen-asccode + 128.

****
* Gesucht/Gefunden *
****

Hier die Hilfe für das Draconus-Problem von Sascha Kriegel:

Den Stab, der es möglich macht, Spells einzusammeln, findet man, wenn man das Morph-Helix und das Dragons Eye genommen hat, hinter dem nun entstandenen Eingang in dem Raum, in dem das Morph-Helix war.

Frau Waltraud Müller hat folgende Probleme:

- Abenteuer in Schottland
  Wie komme ich aus dem Wald am ersten Lagerplatz heraus? Ich kreise dort immerzu herum und finde keinen Weg, der weiterführt.

- Die Zeitmaschine
  Nachdem ich im Hotelzimmer alles untersucht habe (das Telefon lies sich nicht benutzen), war ich endlich im Flur und fand ein Bild von unserem Bundeskanzler Kohl. Doch dann komme ich von dort nicht fort, obwohl ich eine Zeichnung besitze, in der angezeigt ist, wie man gehen kann. Sie erschien ohne weitere Angaben in einer anderen Zeitschrift.

- Das alte Haus
  Hier stehe ich bereits im Arbeitszimmer, habe auch den Zettel mit den Bruchstücken von Wörtern - komme aber nicht durch die verschlossene Tür mit dem ID. Obwohl ich einen Schlüssel und einen Dietrich habe.

Falls jemand Lösungen für die Probleme hat: Einsenden an die ZONG-Redaktion. Natürlich veröffentliche wir auch gerne Fragen zu anderen Programmen. Alle selbstgefundenen Lösungen werden natürlich (wie immer) belohnt.

Also: Ran an die Kiste!

ZONG — *** INT/ASC-Code Tabelle *** — ZONG

Z	INT-D/H	ASC-D/H	Z	INT-D/H	ASC-D/H	Z	INT-D/H	ASC-D/H	Z	INT-D/H	ASC-D/H
	000 $00	032 $20	@	032 $20	064 $40	♥	064 $40	000 $00	♦	096 $60	096 $60
!	001 $01	033 $21	A	033 $21	065 $41	├	065 $41	001 $01	a	097 $61	097 $61
"	002 $02	034 $22	B	034 $22	066 $42	│	066 $42	002 $02	b	098 $62	098 $62
#	003 $03	035 $23	C	035 $23	067 $43	┘	067 $43	003 $03	c	099 $63	099 $63
$	004 $04	036 $24	D	036 $24	068 $44	┤	068 $44	004 $04	d	100 $64	100 $64
%	005 $05	037 $25	E	037 $25	069 $45	┐	069 $45	005 $05	e	101 $65	101 $65
&	006 $06	038 $26	F	038 $26	070 $46	/	070 $46	006 $06	f	102 $66	102 $66
'	007 $07	039 $27	G	039 $27	071 $47	\	071 $47	007 $07	g	103 $67	103 $67
(	008 $08	040 $28	H	040 $28	072 $48	◢	072 $48	008 $08	h	104 $68	104 $68
)	009 $09	041 $29	I	041 $29	073 $49	▗	073 $49	009 $09	i	105 $69	105 $69
*	010 $0A	042 $2A	J	042 $2A	074 $4A	◣	074 $4A	010 $0A	j	106 $6A	106 $6A
+	011 $0B	043 $2B	K	043 $2B	075 $4B	▝	075 $4B	011 $0B	k	107 $6B	107 $6B
,	012 $0C	044 $2C	L	044 $2C	076 $4C	▘	076 $4C	012 $0C	l	108 $6C	108 $6C
-	013 $0D	045 $2D	M	045 $2D	077 $4D	‾	077 $4D	013 $0D	m	109 $6D	109 $6D
.	014 $0E	046 $2E	N	046 $2E	078 $4E	_	078 $4E	014 $0E	n	110 $6E	110 $6E
/	015 $0F	047 $2F	O	047 $2F	079 $4F	▖	079 $4F	015 $0F	o	111 $6F	111 $6F
0	016 $10	048 $30	P	048 $30	080 $50	♣	080 $50	016 $10	p	112 $70	112 $70
1	017 $11	049 $31	Q	049 $31	081 $51	┌	081 $51	017 $11	q	113 $71	113 $71
2	018 $12	050 $32	R	050 $32	082 $52	─	082 $52	018 $12	r	114 $72	114 $72
3	019 $13	051 $33	S	051 $33	083 $53	┼	083 $53	019 $13	s	115 $73	115 $73
4	020 $14	052 $34	T	052 $34	084 $54	●	084 $54	020 $14	t	116 $74	116 $74
5	021 $15	053 $35	U	053 $35	085 $55	▄	085 $55	021 $15	u	117 $75	117 $75
6	022 $16	054 $36	V	054 $36	086 $56	▏	086 $56	022 $16	v	118 $76	118 $76
7	023 $17	055 $37	W	055 $37	087 $57	┬	087 $57	023 $17	w	119 $77	119 $77
8	024 $18	056 $38	X	056 $38	088 $58	┴	088 $58	024 $18	x	120 $78	120 $78
9	025 $19	057 $39	Y	057 $39	089 $59	▌	089 $59	025 $19	y	121 $79	121 $79
:	026 $1A	058 $3A	Z	058 $3A	090 $5A	└	090 $5A	026 $1A	z	122 $7A	122 $7A
;	027 $1B	059 $3B	[	059 $3B	091 $5B	␛	091 $5B	027 $1B	♠	123 $7B	123 $7B
<	028 $1C	060 $3C	\	060 $3C	092 $5C	↑	092 $5C	028 $1C	|	124 $7C	124 $7C
=	029 $1D	061 $3D	]	061 $3D	093 $5D	↓	093 $5D	029 $1D	↰	125 $7D	125 $7D
>	030 $1E	062 $3E	^	062 $3E	094 $5E	←	094 $5E	030 $1E	◀	126 $7E	126 $7E
?	031 $1F	063 $3F	_	063 $3F	095 $5F	→	095 $5F	031 $1F	▶	127 $7F	127 $7F

****
* Angebote *
****

Wer tauscht mit mir: Original gegen Original, Kassette gegen Kassette, Sammlung gegen Sammlung (auch Kass.). Im nächsten ZONG gibt's eine neue Liste:

180, Airwolf, Action Biker, BMX, Bounty Bob strikes back, California Run, Crystal Raider, Chimera, Collapse, Colony, Despatch Raider, Feud, Gun Law, Henry's House, Hover Bover, House of Usher, Last V8, Knock Out, Milk Race, Molecule Man, Mutant Camels, Master Chess, Ninja Master, One Man & his Droid, Pothole Pete, Pitfall II, Panther, Red Max, Rockford, Swat, Speed Ace, Soccer, Superman Universal Hero, Vegas Jackpot, Zybex, Zone X, Four great Games I (Jet Set Willy, Balloonacy, Pengo, Wizard Spell), Four great Games II (Killer Cycle, Mousetrap, Space Hawk, Who dares wins II), Four great games III (Rebound, Phantom, Countdown, Cannibals), Shoot 'em up (Supper Zaxxon, Dropzone, Blue Max 2001, Fort Apocalypse)

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,--.

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6250 Worms, 06241/46619

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entschieden. Weitere Info's und Liste bei:

Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für nur DM 70,-- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Biete Atari 1027-Drucker und TI 99/4A-Computer mit viel Zubehör, Spielen usw... ODER: 68 Software-Kassette für XL/XE mit vielen Hits plus 1027-Drucker. Zu Tauschen gegen ATARI 1029 Drucker oder ATARI 1050 Floppy mit Speedster.

Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556

Gesuche

Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Angebote an:

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und Sprachen allgemein.

Meldet euch bei:

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg,
Tel. 02662/ 7826

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche jemanden, der noch die ganzen Uralt-Spile für XL/XE hat. Zum Beispiel: Snakebyte, Amphibian, Ceossfie, Candy Factory usw.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Bierdeckelsammlungen immernoch zu kaufen gesucht! Auch Tausch eventuell möglich!

Marc Becker, Tel. 06181/82909

Suche folgende Maxi-Singles:

- Grace Jones: Slave to the Rhythm
- Phil Collins: You can't hurry love

Uff, nu mach endlisch vorran. Isch zahl aach guad!

KE-Soft, Tel. 06181/87539

Suche folgende Originalprogramme:

Fiji, Lightrace, Taipai, Invasion (R+E), Speed Run, Spider, sowie alles andere, was gut und neu und nicht allzu teuer ist.

Angebote an:

Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556

WICHTIG! WICHTIG! WICHTIG!

Suche UNBEDINGT ein 1 Zimmer-Wohnung in Berlin. Wer hat Kontakte, Beziehungen, mit denen man zu einer einigermaßen günstigen Wohnung (350,- warm) kommt?
Angebote, Ideen und Adressen dringenst erwünscht.
Marc Becker, Büchertalstr. 5, 6457 Maintal 4,06181/82909

Internes

****
*** Leserbriefe ***
****

Diesmal wieder von Waltraud Müller, einer unserer aktivsten Leser momentan:

Hallo liebes ZONG - Team,

in meinem Briefkasten lag eine tolle überraschung! Auch im Namen meiner Enkel sage ich Ihnen ein herzliches Dankeschön für das Spiel "Pungo-Land". Immer wieder überlegte ich, ob ich es kaufen sollte - nun bekam ich es geschenkt. Da ich beim Verlosen von Preisen immer Pech habe, bin ich eigentlich persönlich froh, daß nicht viele am Wettbewerb teilgenommen haben. Ansonsten ist es naürlich sehr, sehr schlecht, daß die Teilnahme so gering war. Es ist auch mir unverständlich, denn ihr Einsatz für den kleinen Atari ist enorm und verdient unser aller Dank! Verlieren Sie aber bitte, bitte nicht den Mut, vor allem, da das ATARI-Magazin mit der Nr. 11/12-89 ja auch das zeitliche segnen will. Die letzte Computerzeitschrift, die den 8-Bitern wenigstens noch ein paar Seiten widmete!! Wir haben also jetzt nur noch unsere Clubs und die Magazine!

Inzwischen hat sich bei uns ein kleiner "Computer-Zoo" angesammelt. Auf dem Bildschirm tummeln sich bereits DRAG, der Frosch, zwei "Entchen" namens Herbert und Oskar, ein Pinguin Pungo, einige Strauße (vom Modul "Joust"), allerhand Kleintiere aus dem Garten (vom Modul "Milipede") und eine Maus von ihrer LB-Diskette 003. Ein Spaß für meine tierlieben Enkel - aber auch für die Oma!

Im ZONG-Magazin 10/89 fand ich auch meinen Leserbrief. Sie finden es phantastisch, daß ich mit 65 Jahren noch Spaß am "Computern" habe, meine weiblichen Bekannten schütteln aber den Kopf. Ich sollte wohl nur stricken! (Das tue ich aber nebenbei auch). Nun wie es auch sei - ich habe eben meine Freude daran und wünschte mir nur, noch 30 Jahre jünger zu sein, um all die großartigen Erfindungen, die uns die Zukunft sicher noch bescheren wird, erleben zu dürfen. Wer aber glaubt, ich spiele nur am Computer, der irrt sich! Nachdem ich mich mit dem DOS und Turbo BASIC beschäftigt habe, "quäle" ich mich mit dem "C-Simulator" herum. Herr Ezcan schickte mir zwar eine etwas verständlichere Anleitung, doch ich komme immer noch nicht ganz klar damit. Aber ich gebe nicht auf. Es gibt sehr gute Kassettenspiele, deren lästig lange Wartezeiten (und manche Ladefehler!) meine Enkel (und auch mich) ärgern. Heute sende ich ihnen auch einen Tip zu dem Spiel "Draconus" für Herrn Kriegel. Er fragte im Magazin 9/89 danach. Die Lösung seines Problems fand ich im Atari-Magazin 9/10. Vielleicht weiß er sie inzwischen schon, doch sicher ist sicher.

Ich habe auch ein Anliegen. Könnte man im Magazin eine Rubrik "Hilfe" oder so ähnlich einrichten? Ich meine damit eine Rubrik, in der man um Tips vor allem für ältere Spiele bitten kann. Wenn Sie es einrichten können, habe ich bereits Fragen dafür: .... (siehe Seite 25)

Waltraud Müller

Unsere Antwort auf diesen Brief:

Zuerst einmal vielen Dank für Ihren netten und interessanten Brief. (Endlich mal wieder so'n richtig langer). Wie die gesamte Leserschaft in der heutigen Ausgabe sehen kann, ist das ZONG-Team immer wieder neuen Ideen aufgeschlossen und nimmt sie gerne auf. Die Sparte "Hilfe" findet man ab sofort in der Rubrik "Tips & Tricks", da hier nicht nur Lösungen gefunden sondern auch gesucht werden können in "Gesucht/Gefunden".
Eins, liebe Frau Müller, haben sie allerdings übersehen. Mit dem Abtreten des ATARI-Magazins ist nicht die letzte Zeitschrift verschwunden. Ihr habt schließlich uns noch, und darauf legen wir großen Wert! Sollte also irgendjemand irgendjemanden irgendetwas über den Abtritt des ATARI-Magazin sagen hören, dann macht ihm sofort klar, daß es ja noch ZONG gibt. Sollte dadurch eine deutliche Auflagenerhöhung erfolgen, so wird unser Magazin noch umfangreicher und ausführlicher, als es das jetzt schon ist. Also Leute, tut etwas und helft dem Atari 8-bit-Volke nach dieser schmerzlichen Niederlage wieder auf die Beine.
Doch zurück zum Brief:
Ihren kopfschüttelnden weiblichen Bekannten sollten Sie mal klar machen, daß DENKEN im höheren Alter erheblich den Alterungsprozeß, den ja jeder irgendwann mal durchmachen muß, hemmt. Dies ist wissenschaftlich erwiesen. Wer dazu noch in der Lage ist, etwas neu zu erlernen, wie Sie es zu tun pflegen, der verdient unsere ganze Achtung.
Daher empfehle ich Ihnen, Ihre Bekannten mal vor diese Kiste zu setzen, damit sie selbst einmal sehen, womit man sich den Lebensabend noch verschönern und lebenswerter machen kann. Nur Mut, vieleicht springt ja ein weiterer ZONG-Leser dabei heraus. Ansonsten würde mich noch interessieren, wie alt ihre Enkel sind, da dies so einiges über den heutigen Stand der Computer-Heranführung unserer Jüngsten ausdrückt.

Ihr ZONG-Team

****
* In letzter Minute *
****

Gerade erreichte uns noch eine wichtige Information, die wir euch nicht vorenthalten dürfen:

Das im "ZONG-Treffen" erwähnte Treffen der 8-Bitter in Worms findet am

Sonntag den 26.11.1989 ab 10.30 Uhr

statt. Der Treffpunkt ist ein Nebenzimmer der Gaststätte SPLIT. Sie liegt im PFORTERING 1
Auf ein vielzahliges Erscheinen hoffen Ludwig Becker und seine Worms-Leute, sowie auch wir, die immer den Kontakt zu euch Usern suchen.

Information: Ludwig Becker, Tel: 06241/46619

Internes

<u>V o r s c h a u</u>

- Neue Serie: Ab der Ausgabe 12/89 wir die Serie "Grafikprogrammierung" begonnen. In ihr werden Grundkenntnisse über das Erstellen und Verwenden von eigenen Grafiken vermittelt.

- riesige Kochecke: Passend zu Weihnachten werden wir so einiges Leckeres vorstellen!

- Extrabonus: Bei allen Abonnenten befindet sich ein umfangreicher Softwarebonus auf der Diskettenrückseite!

- Storys: Wir berichten aktuell (und wahrscheinlich auch exklusiv) über die beiden Treffen in Herten (JHV-ABBUC) und dem Regional-Treffen in Worms!

- Software: Das legendäre "Treter's Revenge" sowie eine Demoversion eines neuen Vollpreisspiels ...

- Viele, viele Testberichte über interessante Spiele, damit Sie für den Weihnachtseinkauf gewappnet sind!

- Gesamtübersicht über alle Texte in den '89-Ausgaben.

ZONG: Die einzige ATARI-8bit Zeitschrift in Deutschland!
